

03

Refatorando a Animação

Transcrição

[00:00] Vamos continuar refatorando os nossos scripts para eles ficarem melhores? Então, vamos dar uma olhada no controla inimigo, que é o script que a gente estava mexendo e vamos dar uma olhada aqui. Bom, olha só, de cara eu já vejo que essa parte de animação a gente podia tirar para um outro script.

[00:13] Que aí se o nosso jogador precisar atacar também ou se a gente for ter um outro inimigo e precisar atacar, ou qualquer coisa do tipo, a gente já tem um script de animação para atacar. A gente colocar nesse script também a parte de movimentação do nosso jogador.

[00:27] Vamos fazer isso, vamos atrair essa parte animação para um outro script? Vamos criar aqui então um script, que eu vou chamar de animação personagem, porque isso vai servir para qualquer personagem do nosso jogo.

[00:44] Vamos jogar ele também no prefab do nosso personagem, então vamos aqui em prefabs, personagens, zumbi. Vamos jogar ele aqui, vamos na parte scripts aqui. Vamos procurar animação personagem, já está aqui.

[01:01] Vou abrir esse código e vamos começar a refatorar aquela parte, então eu já vou apagar tudo aqui, pronto, e eu vou fazer o seguinte: vamos lá, para fazer esse código funcionar - vamos no controle inimigo aqui, vamos copiar esse código - para fazer esse código aqui funcionar, eu tenho que estar dentro de um método.

[01:20] Então vamos criar o método void atacar, porque aquela parte é a parte de ataque, e vamos colar isso aqui. estou aqui com o void atacar, eu preciso então de um animator e o 7 boo aqui vai passar para esse animator esse valor de parâmetro aqui com esse valor, para esse cara esse valor.

[01:42] Então eu preciso de um animator, vamos criar um privat, animator, meu animator, e aí como esse script está no nosso inimigo, ele já tem um animator, então eu não preciso me preocupar. Então, meu animator, vamos agora igual a gente fez no outro, no awake, a gente vai setar essa variável, passar valor para ela, então vou puxar o componente animator, pronto.

[02:18] Eu vou substituir esse animator inimigo para meu animator. Só que lá no nosso inimigo a gente tem duas vezes essa linha, ou seja, a gente passa o valor de atacando como falso e como verdadeiro. Será que a gente tem que criar 2 métodos ou a gente pode num lugar só passar esse valor, chamar o método atacar e passar esse valor?

[02:39] Bom, a gente pode, a gente pode vir aqui e criar um parâmetro que eu vou chamar de estado, qual vai ser o estado do atacando, vai ser verdadeiro ou vai ser falso? E aí eu passo o estado aqui, então toda vez que eu quiser atacar, eu posso chamar o método atacar, passando se eu quero um ataque true ou se eu quero o falso. Vamos tornar isso aqui publico, vamos lá no nosso personagem e refatorar essa parte, personagem não, inimigo.

[03:08] Vamos criar um script que vai valer o script de animação do personagem e vamos fazer basicamente a mesma coisa que a gente fez aqui, animação inimigo ponto e vírgula. Não precisa mais dessa parte de animator aqui porque a gente já vai fazer isso. Tira isso daqui e o animação inimigo vai ser igual a getcomponent animação personagem.

[03:38] Agora quando eu for chamar esse método aqui, eu vou passar o atacar, então animação inimigo, a gente olha lá, eu vou chamar o método atacar que já é público e ele que vai fazer essa parte de achar booleana esse tipo de coisa. Então, eu vou chamar o atacar e aqui o valor é falso, e aqui embaixo eu vou copiar essa linha, vou substituir aqui, eu vou chamar o atacar e aqui o valor é verdadeiro, pronto.

[04:06] Porque aí passando esse valor aqui ele já entende, que olha, você tem um parâmetro que é do tipo boo, que recebe verdadeiro ou falso, ah, então eu tenho que passar para esse cara aqui, para o estado e o estado utiliza nesse cara aqui. Vamos testar então isso, vamos ter certeza que isso está funcionando. O nosso inimigo está atacando, perfeito. Então, isso aqui está pronto.

[04:30] Vamos dar mais uma olhada aqui no controla inimigo, ver o que mais que a gente pode mudar, já está ficando bem enxuto o nosso código. Vamos tirar essa parte aqui de randomizar um zumbi, de aleatorizar um tipo de zumbi. Vamos extrair isso aqui, vamos dar um Ctrl + X, deixa o start só para as coisas necessárias e vamos extrair isso aqui para um método. Vamos criar o void, aleatorizar zumbis, cola para cá, pronto, agora a gente tem esse método de aleatorizar o zumbis.

[05:05] Que ele gera um zumbi aleatório aí para gente e aí eu posso chamar esse método no start, pronto, aí nosso start fica bem mais organizado, e a gente extraiu aquela parte para outro método. Esse script aqui já está bem legal, bem bacana, já está bem refatorado. Ele está no esquema bem legal. Vamos começar agora a refatorar o jogador daqui a pouco.